

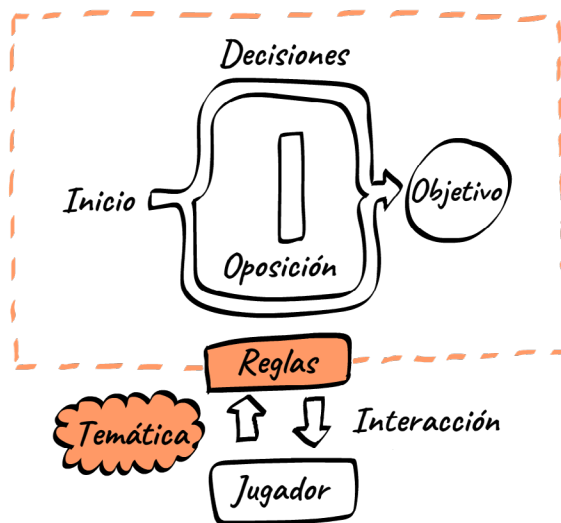


# Grandes ideas



## Objetivo

Este módulo se centra en **el aspecto relacionado con las reglas y la temática** del marco de referencia del diseño de juegos. Las reglas incluyen elementos como las mecánicas y los sistemas de juego. Son las directrices que dictan cómo funciona un juego y a través de las cuales se desarrolla la experiencia de juego.



## Objetivos de los alumnos

La temática ayuda a explicar con facilidad las mecánicas y crea un entorno que favorece la inmersión.

# Resumen



## Tabla de contenidos

---

### Lección 1 - Repercusión, temática y complejidad

- Contexto del profesorado (5 minutos de lectura)
- Temática: preparación (20 min)
- Temática: ejercicio (40 min)

### Deberes

- Marco de referencia del diseño de juegos: reglas y temática
- Documentación de una tormenta de ideas temática
  - Lista de temas elaborada con la tormenta de ideas y razonamiento para la elección de un tema concreto



## Materiales

---

### Material del profesor

- Ordenador y proyector  
(*para enlaces externos*)

### Material de los alumnos

- Papel y bolígrafo

# Lección 1

## Contexto del profesorado: Temática

5 MINUTOS DE LECTURA

### TEMÁTICA

La temática es una idea unificadora que se manifiesta en las mecánicas, la narrativa, el sonido, los efectos visuales y la estética general del juego.

Una temática sólida en la que todas estas piezas encajan y se apoyan entre ellas fomenta en gran medida la inmersión del jugador.

**Algunos ejemplos de temáticas que aparecen con frecuencia en juegos son los siguientes:**

- Fantasía medieval (por ejemplo, dragones)
- Espacio
- El mundo moderno
- Futurista

### REPERCUSIÓN Y DISONANCIA

La repercusión es la capacidad de un juego de evocar con intensidad la respuesta deseada en un jugador y provocar emociones (que pueden ser positivas o negativas).

No es necesario que se trate de emociones positivas. Por ejemplo, los juegos de temática de miedo tienen una gran repercusión, a pesar de que las emociones que generen sean miedo y terror.

La disonancia temática interrumpe la inmersión del jugador y hace que se desconecte de la experiencia de juego.

*Ejemplo: una estética orientada a un público infantil probablemente genere disonancia si se combina con una experiencia de juego de alta complejidad. De forma similar, un juego de terror ambientado con música de tono alegre resultará también disonante.*

### COMPLEJIDAD

La complejidad es la cantidad de información **que necesita un jugador** para tomar una decisión. En términos simples, se podría definir como el número de frases necesarias para explicar cómo se juega o cómo se ejecuta una acción (es decir, lo complicado que resulta).

Confundir la complejidad con la dificultad es un error frecuente. Aunque el contenido de alta complejidad suele resultar más difícil, cuando los diseñadores hablan de complejidad no se refieren a dificultad.

En términos de diseño, **la complejidad tiene un coste**, ya que condiciona la accesibilidad del juego, el tiempo que es necesario invertir antes de empezar a pasárselo bien y el tiempo que tardarán los jugadores en entender en profundidad las implicaciones de la experiencia de juego.

Una estrategia común para reducir la complejidad es **aprovechar el conocimiento**

**previo de un objeto o idea comunes** (asociación) para acelerar el aprendizaje de las reglas o explicar eventos arbitrarios.

*Por ejemplo, todo el mundo sabe que el fuego se extiende. Si el juego que estamos desarrollando cuenta con una mecánica que hace que ciertas partes del tablero se vayan volviendo inaccesibles, el fuego podría ser una buena temática para explicar esta mecánica sin que la complejidad aumente significativamente.*

#### NARRATIVA

La narrativa es el pegamento que mantiene unidas la experiencia de juego y la temática.

Es una herramienta que permite explicar la motivación de los personajes en el juego u ofrecer una explicación de la ambientación global (por ejemplo, “¿por qué iba querer el dragón del ejemplo anterior hacer arder toda la ciudad?”, “¿por qué se desarrolla la historia en este lugar concreto del espacio y el tiempo?”).

**En el caso de dos experiencias con la misma narrativa, la temática elegida puede alterar la sensación y el tono del juego de forma drástica. Aquí tenéis algunos ejemplos:**

***Buscando a Nemo / Venganza*** - Un padre sobreprotector se ve mezclado en situaciones peligrosas cuando sale en busca de su hijo secuestrado.

***Aladdín / Los miserables*** - Una persona pobre roba pan, acaba en la cárcel, obtiene riquezas, se rebela contra el sistema y acaba haciendo que su némesis se derrote a sí misma.

Hay muchos juegos que comparten la misma premisa, pero las acciones realizadas y el envoltorio temático marcan la diferencia en la experiencia de juego.

Para crear un juego inmersivo, la narrativa, la temática, el sonido, el arte y las mecánicas de la experiencia de juego tienen que trabajar juntas para dar lugar a un todo cohesionado.

20 MIN

## Temática: preparación

- Explicar a los alumnos que su siguiente tarea es desarrollar una nueva temática para Us vs It.**
  - El juego no se está vendiendo mucho y el editor ha decidido que el tema actual es demasiado masculino. Quiere sustituirlo por otro más emocionante y con un público más amplio.
  - Esto implica rediseñar la **narrativa, cambiar el nombre del juego y de cada habilidad** (incluidas las personalizadas) y **retocar los personajes controlados por los jugadores** (los tanques). Las mecánicas del juego deben permanecer intactas.
- Con el fin de ayudar a los alumnos a encontrar un nuevo tema para su juego, deberán compartirse con ellos los siguientes consejos. Además, se compartirá con ellos tanta información del contexto del profesorado como resulte necesario.**

## REPERCUSIÓN

Mostrar a los alumnos este vídeo (en inglés) para ilustrar los conceptos de más abajo.



**Magic the Gathering: Veinte años, veinte lecciones aprendida**

***La repercusión es importante.t***

<https://www.youtube.com/embed/QHHg99hwQGY?start=466&end=584>

**Parémonos un momento a pensar sobre repercusión y disonancia.**

- ¿Estamos tratando con algo que el jugador pueda contemplar desde un punto de vista de rol (es decir, pensar como si fuera el personaje)?
- Si el tema elegido es “dragón”, la habilidad que hay que modificar es un disparo láser y el alumno decide sustituirla por un “lanzamiento de roca”, no funcionará igual de bien en términos de repercusión que si lo hiciera por “escupir fuego” o “lanzar una bola ígnea”.
- Escupir fuego hace que uno se sienta como un dragón (es decir, que pueda ponerse en la piel de ese personaje), mientras que lanzar rocas no resultará aquí muy inmersivo.
- Los diseños de gran repercusión se sirven de **la narrativa, el arte, el sonido, la temática y las mecánicas (reglas del juego)** para reforzar el tono y los temas de un juego y potenciar la sensación de inmersión.
- En diseños con elementos disonantes, la narrativa, la temática y las mecánicas se contradicen, lo que reduce considerablemente la inmersión.
- Los jugadores suelen tener expectativas predefinidas en lo que respecta a la temática, que varían en función de la cultura.

*Por ejemplo, los dragones de Oriente y Occidente no tienen el mismo significado para sus correspondientes públicos.*

Un juego que muestre a un dragón con muy mal temperamento o extremadamente avaro puede generar disonancia cuando se presente ante audiencias de Oriente, cuyas culturas consideran a los dragones un símbolo de buena fortuna.

## ASOCIACIÓN

Mostrar este vídeo (en inglés) a los alumnos para explicar algunos de los conceptos que se mencionan más abajo.



**Magic the Gathering: Veinte años, veinte lecciones aprendidas**

***Aprovecharse de la asociación***

<https://www.youtube.com/embed/QHHg99hwQGY?start=649&end=790>

**Vamos a pararnos un momento a considerar la manera en la que elegir una temática nos sirve para explicar comportamientos que, sin ella, no tienen sentido alguno.**

- Si el tema seleccionado es “biblioteca”, es poco probable que los alumnos consigan hacerle hueco a una habilidad de láser, porque estas suelen ser de largo alcance.
- Si la nueva temática es “dragones”, las habilidades de láser se pueden remplazar sin ningún problema por lanzamientos de bolas de fuego.

## MOTIVACIONES Y NARRATIVA

**Consideremos las motivaciones de los personajes y la narrativa general.**

- ¿Quién sería el que quiera invadir un área (el robot) y quién querrá detenerle (los tanques)?
- Podría tratarse de una disputa territorial entre perros y gatos.
- La cuestión es que no elegiríamos dos bandos que no tengan interés en enfrentarse, porque eso generaría **disonancia** (como, por ejemplo, dos pueblos de pacifistas uno junto al otro).

40 MIN

# Temática: ejercicio

1. Explicar a los alumnos que esta actividad la llevarán a cabo en forma de tormenta de ideas.
2. Mostrar este vídeo a los alumnos para que los ayude a sugerir ideas.



3 MIN

**Magic the Gathering: Veinte años, veinte lecciones aprendidas*****Las restricciones fomentan la creatividad.***

<https://www.youtube.com/embed/QHHg99hwQGY?start=3200&end=335410>

## TORMENTA DE IDEAS (15 MIN)

3. **Los alumnos elaborarán una lista con todos los temas que se les ocurran.**  
No hay ideas malas. Es importante animarles a crear una lista con al menos 10 ideas distintas.

**ALGUNOS EJEMPLOS PODRÍAN SER LOS SIGUIENTES TEMAS:**

- Gatos contra perros
- El bien contra el mal
- La naturaleza contra la sociedad
- La humanidad contra una enfermedad (una plaga)

Se recomienda animar a los alumnos a recordar experiencias que hayan disfrutado, productos de entretenimiento populares, etcétera.

Para aplicar la idea de que **las restricciones fomentan la creatividad**, se sugiere imponer restricciones a cada grupo antes de que comiencen cada tormenta de ideas:

**Si están atascados, puede que algunos de estos temas les resulten útiles:**

Discutir durante 3 minutos:

- Entretenimiento popular, fantasía, la sociedad, temas extravagantes, deportes, romance, géneros, amigos, etcétera.

CORTE (10 MIN)

**4. Los alumnos reducen su lista a las 1 o 2 ideas que consideren mejores.**

Deberán invertir 10 minutos en debatir en grupo cuáles son las ideas que creen que no funcionarán en función de los criterios de más abajo (o de los suyos propios).

**LISTA DE COMPROBACIÓN**

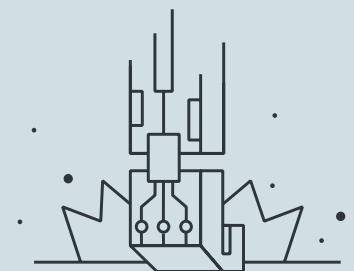
- La narrativa tiene repercusión.
  - ¿Tiene sentido que estas dos facciones estén en conflicto?
- Se pueden rediseñar adecuadamente las mecánicas.
- Hay temas adecuados disponibles para los personajes de los jugadores (los tanques) y el personaje principal (el robot).
- Se pueden crear nuevas habilidades.

FINALIZACIÓN (10 MIN)

**5. Los alumnos desarrollan una idea hasta el final, incluidos los siguientes componentes:**

- Narrativa
- Nombre del juego
- Nombre del robot
- Naturaleza del robot (debería ser otra cosa)
- Nombres de las habilidades
- Naturaleza de los tanques (deberían ser otra cosa)

Si un grupo termina con rapidez, puede trabajar en más de un tema. Es una buena forma de practicar para el proyecto final.





# Deberes

## Marco de referencia del diseño de juegos: hoja de trabajo

---

1. Los alumnos deberán redactar lo que han aprendido en la parte relacionada con las reglas y la temática, y resumir las ideas más importantes (al menos 3).
  - Deberían centrarse en cómo se aplica lo aprendido a los juegos en general o al juego que desarrollarán en el último módulo.
  - Las respuestas deberán ser abiertas.

## Documentación de la tormenta de ideas sobre la temática

---

1. Crear una lista con los temas sugeridos durante la tormenta de ideas.
2. Describir por qué se consideró que el tema final era el mejor.
3. ¿Qué temáticas se consideraban adecuadas pero no llegaron a ser la final? ¿Por qué no estaban a la altura de la elegida?

